



Erasmus+ strategiskt partnerskap
Vandra vår väg genom historien
2020-1-SE01-KA201-077955

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



ARBETSBLAD

1. Brainstorma idéer för eller emot följande ämnen.

- "Att bevara historisk arkitektur kontra att främja modern utveckling i städer: vad bör prioriteras?"
- Är turistnäringen en positiv eller negativ kraft för städer som Martos?

Lokal invånare / Företagare / Turist

2. Förberedelse för debatt. Välj ett ämne och förbered, i grupper om fyra, 3 argument för att försvara båda sidor av myntet. Ta hänsyn till anvisningarna nedan.

När vi utvecklar ett argument måste vi ta hänsyn till följande steg:

1. Anspråk
2. Skäl
3. Bevisning
4. Motkrav
5. Motbevisning

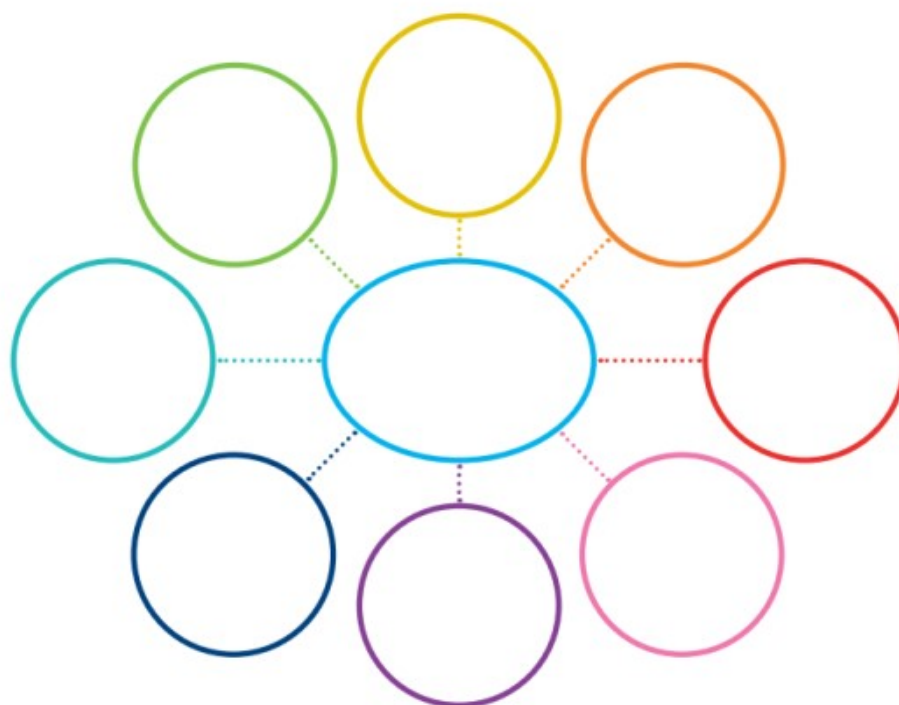
3. Fokusera på språket. Titta på följande video och fyll i följande tankekarta med de angivna fraserna:






Erasmus+ strategiskt partnerskap
Vandra vår väg genom historien
2020-1-SE01-KA201-077955

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



4. Förberedelser inför debatten. Tilldela roller i ditt team och kontrollera, med hjälp av dessa videor, hur du ska strukturera ditt tal antingen du är för eller emot. Ta några anteckningar om det behövs.

REGEL: Använd WOW-HI APPen för att hitta information om städerna och inkludera den i dina tal



Roll	Protokoll	Video	Observationer
Inledning	2 minuter		
Tal:			



Erasmus+ strategiskt partnerskap
Vandra vår väg genom historien
2020-1-SE01-KA201-077955

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union




1a Motargument	3 minuter		
Tal:			
2a Motargument	3 minuter		
Tal:			



Erasmus+ strategiskt partnerskap
Vandra vår väg genom historien
2020-1-SE01-KA201-077955

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Slutsats	2 minuter		
Tal:			

5. Debatt. Två lag, använd följande timer och försvara din sida!
<https://cronometro.cicae.com/>

Ordlista för session 2

- Programmeringsspråk: en uppsättning instruktioner som talar om för en dator vad den ska göra
- Algoritm: en sekvens av steg som används för att lösa ett problem eller utföra en uppgift
- Felsökning: processen att hitta och åtgärda fel eller buggar i kod
- Funktion: ett kodblock som utför en specifik uppgift och som kan återanvändas i hela programmet
- Loop: ett kodblock som upprepar en uppsättning instruktioner tills ett villkor är uppfyllt
- Variabel: ett värde som kan ändras eller tilldelas ett annat värde inom programmet
- Villkorliga: satser som gör att ett program kan fatta beslut baserat på om ett visst villkor uppfylls eller inte
- Sensor: en enhet som detekterar eller mäter en fysisk storhet och skickar en signal till programmet
- Inmatning: data eller information som matas in i programmet, t.ex. via ett tangentbord eller en sensor
- Output: det resultat eller svar som programmet ger baserat på inmatningen och koden
- Karta: ett diagram eller en representation av ett område, t.ex. en gatukarta
- Gatunät: ett nätverk av gator som bildar ett rutnätsmönster
- Navigering: processen att planera och följa en rutt för att nå en destination



Erasmus+ strategiskt partnerskap
Vandra vår väg genom historien
2020-1-SE01-KA201-077955

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union 

- Undvikande av hinder: robotens förmåga att upptäcka och navigera runt föremål i dess väg
- Vägledning: processen att hitta den kortaste eller mest effektiva vägen mellan två punkter
- Destination: slutpunkt eller mål för robotens färd
- Fjärrkontroll: en enhet som gör att roboten kan styras på avstånd
- Realtid: ett system eller en process som reagerar omedelbart på förändringar och händelser
- Simulering: ett datorprogram som modellerar eller imiterar en verklig process eller ett verkligt system.
- Kod: en uppsättning instruktioner som en dator kan förstå och utföra.
- Koordinat: en uppsättning värden som representerar en position på ett rutnät eller en karta
- Hinder: ett föremål eller en egenskap som hindrar eller försvårar rörelse
- Funktionsanrop: att anropa eller exekvera en funktion i ett program
- Subrutin: ett litet program som anropas av ett annat program för att utföra en specifik uppgift.